

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

CONTROLES DEL JUEGO



Controles	Función en el juego	Función en los menús
Stick izquierdo	Mover	Cambiar opción resaltada
Stick derecho	Apuntar	
Clic en el stick derecho	Zoom	
Mando de dirección		Cambiar opción resaltada
 LB	Esprintar	
 LT	Activar habilidad especial	
 RB	Esquivar	
 RT	Disparar arma	
Botón  A	Saltar	Confirmar
Botón  B	Cambiar arma	Cancelar
Botón  X	Recargar	Iniciar partida (punto de encuentro)
Botón  Y	Interactuar	Cambiar color (punto de encuentro)
Botón START	Pausa	
Botón BACK	Mostrar el objetivo actual	

GARANTÍA DE VIDEOJUEGO

Este videojuego tiene una garantía acorde con las leyes del país en el que fue adquirido, y válida por una duración no

inferior a 90 (noventa) días posteriores a la fecha de compra - (prueba de compra necesaria).

La garantía no es válida en los siguientes casos:

1/ el videojuego fue adquirido para uso comercial o profesional (ambos usos están estrictamente prohibidos).

2/el videojuego está dañado debido a manejo incorrecto, accidente o uso impropio por parte del consumidor.

Para más información acerca de esta garantía, se invita al consumidor a ponerse en contacto con el detallista que vendió el juego, o con la línea de atención al cliente del editor del videojuego en el país en el que fue adquirido.